

Oliver Schmidt

Die wundersamen Zeitexperimente des Michel Gondry

Vorfilmische Zeit und *small spaces* im Musikvideo

1 Einleitung

Michel Gondry ist ein französischer Filmregisseur, Drehbuchautor, Werbe- und Musikvideo-Regisseur, der durch seine fantasievolle, visuell eindrucksvolle und oft surreal anmutende Ästhetik bekannt wurde. Er machte sich einen Ruf mit konzeptuell ungewöhnlichen Musikvideos für Björk, The White Stripes, Daft Punk, Foo Fighters und zahlreiche weitere Künstler:innen und wagte, wie Anton Corbijn, Spike Jones, Jonathan Glazer und David Fincher, von dort aus den Schritt ins Spielfilmgeschäft. Gondrys Werke zeichnen sich durch ein – mal humoristisches, mal surreales – Spiel mit Realitäten aus, aber auch durch *body performances* und Choreografien und vor allem durch eine *hand made*-Ästhetik, bei der bewusst auf das Kaschieren von Filmtricks verzichtet wird. Gondry selbst beschreibt seine kreative Methode zwar nicht explizit als ein Spiel mit Raum und Zeit, und auch in der Einordnung von Gondrys ästhetischem Programm fallen eher Begriffe wie Wiederholung, Rekursion, Transformation, Analogie oder *matching* (vgl. Buckland 2018, S. 2). Dennoch entstehen in vielen seiner Arbeiten Phänomene, die man analytisch durchaus als Zeitanomalien bezeichnen kann. Diese entstehen nicht nur, weil Gegenwirklichkeiten wie das Unterbewusstsein (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND) oder die Traumwelt der Protago-

nisten (THE SCIENCE OF SLEEP) eine zentrale Rolle bei der Bewältigung ihrer realweltlichen Probleme spielen, sondern auch, weil diese ‹anderen› Wirklichkeiten eine eigene Ontologie und damit eine andere Zeitlichkeit aufweisen und Phänomene erzeugen, die mit unserer Vorstellung einer homogenen, linear verlaufenden Raumzeit unvereinbar scheinen.

Besonders seine Musikvideos sind in dieser Hinsicht von Bedeutung, da die Gattung des Musikvideos als eine Art filmische Miniatur die Freiheit bietet, ein künstlerisches Konzept in drei bis vier Minuten experimentell zu erforschen und für die Zuschauer erlebbar zu machen, ohne auf narrative und dramaturgische Zwänge des Spielfilms Rücksicht nehmen zu müssen. Henry Keazor bezeichnet das Musikvideo daher als ‹Raum-Zeit-Kunst› (Keazor 2021, S. 225). In dieser Hinsicht steht das Musikvideo in der Tradition des Experimental- beziehungsweise Avantgardefilms und führt seit spätestens Anfang der 1980er-Jahre, mit dem Start von MTV, zwar nicht dessen ideologisches, durchaus aber dessen ästhetisches Programm im Kontext der kommerzialisierten Populärkultur fort (vgl. Schenk 2008).¹

Im Folgenden möchte ich aus den über 80 Musikvideos, die Gondry konzipiert und inszeniert hat, einige hervorheben, in denen Zeitphänomene eine besondere Rolle spielen und an denen sich unterschiedliche Strategien bei der ‹Anormalisierung› von Zeit im Bewegtbild aufzeigen lassen. Unter Zeitanomalien werden im Folgenden ganz allgemein alle Phänomene verstanden, bei denen der Verlauf der Zeit selbst in den Vordergrund rückt, wo Zeit also nicht mehr unauffällig im Hintergrund verbleibt, sondern selbst zum Gegenstand der Inszenierung und damit wahrnehmungsauffällig wird. Es sei hier bereits angemerkt, dass wir, wenn wir über Zeitanomalien sprechen, oft auch über Raumanomalien reden werden, da sich beide in den untersuchten Musikvideos als verschiedene Aspekte einer medialen Raumzeit begreifen lassen und phänomenologisch eng miteinander verwoben sind.

Zwei theoretische Hypothesen werden bei der Betrachtung von Gondrys Musikvideos genauer diskutiert werden: Erstens, dass es sich beim Musikvideo im Allgemeinen und bei denen Gondrys im Speziellen um *small spaces* handelt, das heißt um klar abgegrenzte mediale Erlebnisräume mit einer eigenen Ontologie und Phänomenologie, und dies bedeutet auch mit einer eigenen Zeitlichkeit. Und zweitens, dass in Gondrys Musikvideos häufig eine besondere Zeitlichkeit in den Vordergrund tritt, die in bisherigen Theorien und Analysen von Zeit im Film wenig Beachtung gefunden hat: die *Zeitlichkeit der Filmproduktion*. Ich möchte diese Hypothesen an einzelnen Musikvideos exemplarisch diskutieren und zu-

1 Zu den populärkulturellen Vorläufern des Musikvideos, den ‹*soundies*› der 1940er- und den ‹*scopitones*› der 1960er-Jahre, die auf einer Art Jukebox angesehen werden konnten, siehe Keazor 2021, S. 228–230.

dem eine Typologie der Zeitanomalien anhand von Gondrys Arbeit entwickeln, die deutlich machen soll, welches Potenzial dem Medium Film an sich zukommt, um ungewöhnliche Zeitphänomene für die Zuschauer:innen audiovisuell erlebbar zu machen.

2 COME INTO MY WORLD (Kylie Minogue, 2002)

Das Musikvideo zum Song «Come into My World» von Kylie Minogue präsentiert eine sich raffiniert wiederholende und zunehmend komplexer werdende Szenerie, die als Plansequenz, also in einer einzigen Einstellung ohne jeden Schnitt, gezeigt wird. Es beginnt mit Kylie Minogue, die in einem Pariser Vorortviertel aus einem Geschäft tritt, eine belebte Straßenkreuzung entlangläuft und schließlich wieder an ihrem Startpunkt vorbeikommt. Erneut öffnet sich die Tür, und wie zu Beginn tritt Kylie wieder auf die Straße, und gemeinsam mit ihrem älteren Ich beginnt sie die Runde durch das Viertel aufs Neue. Mit jedem vollständigen Durchgang der Route kommt eine weitere Version von Kylie hinzu, und parallel dazu wiederholen und vervielfachen sich auch die Menschen und Ereignisse um sie herum, bis schließlich vier Versionen von ihr und den Passanten gleichzeitig im selben Straßenraum agieren und sich zu einem beeindruckenden Wimmelbild formieren. Während das Video bereits abblendet, tritt eine fünfte Kylie aus der Tür und deutet an, dass sich der Prozess immer weiter fortsetzen wird.

Bemerkenswert ist, dass es zu keinerlei Kollisionen zwischen den Akteur:innen kommt. Die einzelnen Versionen scheinen sogar miteinander zu interagieren, wenn Kylie sich beispielsweise um einen Laternenmast dreht und eine «ältere» Kylie unter ihrem Arm hindurchtaucht oder wenn eine «ältere Version» das Paket aufhebt, das eine «jüngere» Kylie beim Heraustreten aus dem Geschäft gerade verloren hat (Abb. 1, 2). Wir sehen uns also mit der zeitlich paradoxen Situation konfrontiert, dass sich das bereits Bekannte in exakt gleicher Weise wiederholt, aber gleichzeitig immer Neues dazukommt. Insofern könnte man hier von einer *zirkulären akkumulativen Zeitschleife* sprechen,² die den Songtitel «Come into My World» wörtlich nimmt und fortlaufend mehr Versionen ihrer selbst in ihre Welt «einlädt», sodass sich mehr und mehr Zeitlinien – quasi knäuelartig – durch den-

2 Natürlich finden wir im Spielfilm ebenfalls Zeitschleifen, allerdings sind diese in der Regel solche, die lediglich ein einziges Mal durchlaufen werden wie in *BACK TO THE FUTURE*, oder solche, die nach jedem Durchlauf resettet werden, also auf null zurückgesetzt werden, wie in *GROUNDHOG DAY*. Der Vorteil von solchen einfachen oder rein repetitiven Zeitschleifen im Spielfilm besteht natürlich darin, dass sie dramaturgisch und narrativ deutlich einfacher in die Handlung eines abendfüllenden Spielfilms zu integrieren sind. Das Musik-Video hingegen bietet als eine Art filmischer Miniatur die Freiheit, auch andere Formen der Zeitlichkeit als eine *Art proof of concept* durchzuspielen.

selben Raum ziehen. Wir können an dieser Stelle eine Beobachtung festhalten, die für Gondrys Musikvideos allgemein gilt: Sie spannen oftmals abgegrenzte Räume, quasi kleine eigene Welten, mit einer auffallenden raumzeitlichen Phänomenologie auf.

Gleichzeitig stellt sich den Betrachter:innen die Frage, wie diese Vervielfältigung technisch realisiert wurde, da, wie bereits erwähnt, kein einziger Schnitt im Video zu erkennen ist und Gondry dafür bekannt ist, Filmtricks häufig nicht allein mittels CGI, sondern *in camera* zu lösen. Und diese Frage erfährt dadurch besondere Dringlichkeit, dass wir es hier offensichtlich mit einer logischen Unmöglichkeit zu tun haben: Wenn das Video tatsächlich als Plansequenz gefilmt wurde, also als zeitlich kontinuierliche und lineare Raumerfahrung, kann nur eine Kylie real sein. Da aber alle Kylies von ihr selbst dargestellt werden – es werden keine Doppelgängerinnen eingesetzt –, kann es keine Plansequenz sein. Das heißt, als Zuschauer:innen sind wir hier mit einer Art Zaubertrick konfrontiert, der seine Attraktionskraft schon immer ganz wesentlich aus der Frage gezogen hat, wie ein Trick funktioniert, und im Falle von *COME INTO MY WORLD*, wie lange es gedauert hat, dieses zeitlich-paradoxe Phänomen zu inszenieren.³ Wir werden auf diesen Aspekt der Zeitlichkeit der Filmproduktion bei der Betrachtung des Musikvideos zu Dick Annegarns *SOLEIL DU SOIR* genauer eingehen. Für den Moment genügt es festzuhalten, dass in *COME INTO MY WORLD* neben der Eigenzeit des Musikvideos und der zirkulären Zeit des Dargestellten auch die Produktionszeit für die mediale Gesamterfahrung des Videos eine Rolle zu spielen scheint.

Ich möchte zunächst den Aspekt des Welthaften dieses Musikvideos weiter vertiefen. Denn durch die präzise choreografierte und synchronisierte Handlung haben wir es hier tatsächlich mit einem Zeitphänomen einer fiktionalen Welt zu tun und nicht allein mit einem Duplikationsphänomen auf der Bildebene, wie es aus Musikvideos und Fernsehshows der 1970er- und 1980er-Jahre bekannt ist. Als Beispiel sei hier der *electronic trail effect* genannt, der unter anderem in dem Musikvideo zu «Blame It on the Boogie» von The Jacksons aus dem Jahr 1978 eingesetzt wurde: Bewegte Objekte und Personen hinterlassen, meist vor schwarzem

3 Realisiert wurde das Video mittels einer *motion control*-Kamera, die alle Durchläufe hintereinander in exakt derselben Kameraperspektive filmt, kombiniert mit einer ausgeklügelten Choreografie, bei der alle Akteure bei jedem Durchlauf etwas andere Wege nehmen. Das heißt, das Video wurde tatsächlich in einer langen Plansequenz aufgenommen, wie Gondry in der Dokumentation *I'VE BEEN TWELVE FOREVER* (1:05:40–1:08:35) selbst erklärt. In der Postproduktion wurden lediglich Veränderungen des Hintergrunds durch unterschiedliches Sonnenlicht sowie kleinere Unstimmigkeiten und Überlappungen digital retuschiert. Gondry erwähnt in dieser Dokumentation ebenfalls, dass er bei diesem «Filmtrick», und auch bei der Konzeption anderer Filme, stark beeinflusst war von dem französischen Illusionisten Gérard Majax und dessen einfachen, aber sehr wirkungsvollen Zaubertricks. Zudem ist Gondry vom Filmpionier Georges Méliès beeinflusst, der in der Frühphase des Films um 1900 einer der ersten war, die mit filmischen «Zaubertricks» experimentiert hatten. Siehe hierzu auch die Dokumentation *MICHEL GONDRY – DO IT YOURSELF!* (19:30–20:58).

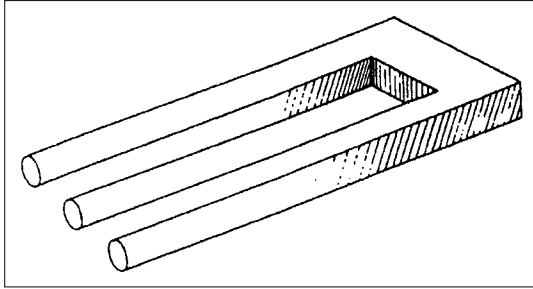
Hintergrund, eine ‹geisterhafte› Spur, die dadurch zustande kommt, dass vergangene Abbilder ihrer selbst im Verlauf der Zeit nicht sofort verschwinden, sondern erst langsam verblassen. Man könnte hier auch von einem visuellen ‹Zeitecho› sprechen, durch das vergangene Versionen der tanzenden Personen in der Gegenwart weiterhin präsent bleiben und visuell ‹nachhallen›. Im Fall des *electronic trail effect* bezieht sich das beschriebene Phänomen eines Zeitechos jedoch allein auf die Bildebene beziehungsweise auf den Prozess der Bilderzeugung im Medium.

Bei COME INTO MY WORLD hingegen entsteht durch die Choreografie und die komplexen Interaktionen der duplizierten Personen und Objekte der Eindruck eines tatsächlichen Aktionsraums mit einer eigenen Zeitlichkeit. Das heißt, analytisch wechseln wir hier das Register: von der Zeitlichkeit des

Mediums bei BLAME IT ON THE BOOGIE hin zur Zeitlichkeit der dargestellten dreidimensionalen Welt. Im Spielfilm würde man von der Diegese sprechen, also vom Modell einer fiktionalen Handlungswelt, die im Zuge des filmischen Erzählens als Hypothese im Kopf der Zuschauer:innen geformt und im Verlauf der Geschichte mit dargestellten Personen und Ereignissen abgeglichen und wenn nötig modifiziert wird. Nun weist das Musikvideo als Mediengattung allerdings keine fest etablierte fiktionale Rahmung wie der Spielfilm oder die Serie auf. Manche Musikvideos erzählen zwar durchaus fiktionale Geschichten und spannen somit eigene Handlungswelten auf, andere haben eher dokumentarischen Charakter, wenn etwa die *live performance* einer Band vor Publikum zu einem Video zusammengeschnitten wird. Wiederum andere Musikvideos lassen sich keiner der beiden Kategorien zuordnen oder setzen sich fluide aus fiktionalen, dokumentarischen und referenzlosen Elementen wie grafischen Darstellungen zusammen. Vor diesem Hintergrund scheint die im Spielfilm gebräuchliche Unterscheidung zwischen diegetischen und nichtdiegetischen Phänomenen im Musikvideo zumindest nicht ganz unproblematisch zu sein, wenngleich sie nicht vorschnell in Gänge zurückgewiesen werden sollte. Denn zweifellos eröffnen auch Musikvideos den Blick in einen nicht realen dreidimensionalen Raum.



1-2 Zirkuläre akkumulative Zeitlichkeit in COME INTO MY WORLD als Phänomen im Raum.



3 Penrose-Dreizack als Beispiel für ein unmögliches und sich selbst einkapselndes Raumphänomen ohne übergreifendes Weltmodell.

Small worlds – small spaces

Aus diesem Grund möchte ich für das, was den Zuschauer:innen in den drei bis vier Minuten audiovisuell angeboten wird, die Bezeichnung *small space* vorschlagen. Der Begriff lehnt sich an Umberto Ecos Beschreibung fiktionaler Welten als «small worlds» an (Eco 1989). Eco thematisiert dabei primär den aussagenlogischen Umfang von erzählten fiktionalen Welten, die – im Rückgriff auf Ansätze der *possible world theory* und die Arbeiten Lubomir Doležels und Jaakko Hintikkas – immer unvollständige Welten seien. Auch wenn beispielsweise eine Geschichte als Sozialdrama unsere soziale Wirklichkeit als Referenzwelt nimmt, so ließen sich doch nur eindeutige Aussagen über den Wahrheitsgehalt der konkret dargestellten und unmittelbar implizierten Handlungen und Ereignisse der Erzählung treffen. Über andere Ereignisse oder Sachverhalte weit ab der Handlung macht ein fiktionaler Text schlicht keine Aussagen. Und es sei abwegig, diese als gleichwertige Teile der fiktionalen Welt zu betrachten. Ihnen komme, wie es Noël Burch bereits in den 1970er-Jahren formuliert, lediglich eine «fluctuating existence» zu (Burch 1973, S. 21). Das eigentliche weltbildende Potenzial liege – so ließen sich Ecos Ausführungen interpretieren – im Wesentlichen in dem, was konkret dargestellt wird. Fiktionale Welten sind, zumindest aussagenlogisch betrachtet, daher stets «kleine Welten».

Auch wenn diese Feststellung auf den ersten Blick trivial erscheinen mag, so gewinnt sie doch dann – und besonders – an Bedeutung, wenn es um ambivalente, widersprüchliche oder gar unmögliche fiktionale Welten (*impossible possible worlds*) geht, und zwar nicht nur um solche, die rein sprachlich vermittelt werden, sondern auch um visuell unmögliche Welten. Eco verweist dabei explizit auf die geometrischen Figuren des Mathematikers Roger Penrose,⁴ speziell auf den Penrose-Dreizack (Abb. 3), die auf den ersten Blick wie ein Ausschnitt einer

4 Gleiches gilt für das bekannte Penrose-Dreieck, die Penrose-Stufen und ähnliche unmögliche geometrische Darstellungen, wie sie etwa in den Bildern von Maurits Cornelis Escher oder René Magritte vorkommen.

möglichen Welt erscheinen, bei näherer Betrachtung aber sich selbst widersprechen würden. Sie unterbrechen den kognitiven Prozess der Extrapolation des Gesehenen hin zur Vorstellung einer homogenen, allumfassenden Welt: «[they] are materially possible *qua* visual or verbal texts, but they seem to refer to something that cannot be» (Eco 1989, S. 66). Solche Phänomene – sei es in Form unmöglicher geometrischer Figuren oder selbstwidersprüchlicher literarischer Texte – scheinen sich ontologisch in sich selbst einzuschließen.⁵ Das heißt, trotz aller Ambivalenz und Widersprüchlichkeit erscheinen sie innerhalb ihrer ausschnitthaften und unmittelbaren medialen Präsenz möglich,⁶ verweisen jedoch, so Eco, auf kein für uns vorstellbares Weltmodell.

Ich möchte Ecos Überlegungen auf den Bereich des Bewegtbildes übertragen und an die Medienspezifik des Films anpassen, der in gleicher Weise ein Raummedium wie ein Zeitmedium ist und zudem die Möglichkeit bietet, beide Dimensionen der Wahrnehmung künstlerisch zu überformen – ein Aspekt, auf den bereits Erwin Panofsky in den 1930er-Jahren hingewiesen hat. Panofsky bezeichnete das Potenzial des Films als «Dynamisierung des Raums» und als «Verräumlichung der Zeit» (Panofsky 1993 [1937], S. 22). Und tatsächlich passt diese Charakterisierung des Mediums Films als «Verräumlichung der Zeit» durchaus zur Phänomenologie von *COME INTO MY WORLD*, wird hier doch eine zirkuläre akkumulierende Zeitlichkeit durch eine kontinuierliche, aber gleichzeitig hochgradig widersprüchliche Raumerfahrung vermittelt. *COME INTO MY WORLD* kann somit als ein ausschnitthaftes Phänomen ohne übergeordnetes Weltmodell verstanden werden, das lediglich in seiner konkreten medialen Erscheinung, als klar abgegrenztes, singuläres Raumzeitphänomen für die Betrachter:innen zugänglich ist. Es ergibt schlicht keinen Sinn zu fragen, in was für eine Welt die dargestellte Szenerie eingebettet ist. Was uns als Zuschauer:innen jedoch kognitiv zugänglich ist, ist ein *small space*, ein kleiner medialer Erfahrungsraum, in dem gleichwohl spektakuläre Dinge passieren.

Begreift man das Musikvideo als Mediengattung, die im Vergleich zu großen Filmproduktionen relativ frei von narrativen, dramaturgischen oder ästhetischen Zwängen ist und in erster Linie auf die Inszenierung von *small spaces* als Attraktions- und Erlebnisräume abzielt, so lassen sich durchaus medienästhetische Parallelen zum bereits erwähnten Experimental- und Avantgardefilm sowie zu Vorläufern des Films im 19. Jahrhundert wie dem Guckkasten oder dem Kinetoskop

5 Zum Unterschied von sprachlichen und bildlichen Unmöglichkeiten siehe Linde 1989, Danto 1989 sowie Schmidt 2010.

6 «Möglich» meint hier, dass sich selbst widersprechende Texte und Darstellungen verbal oder visuell evident sind, das heißt, sie existieren als mediales Phänomen, wenn auch als ein widersprüchliches. Mit anderen Worten: Sie sind Erscheinungen (Ausschnitte) einer Welt, die uns als Betrachter:innen durch ihre Ausschnitthaftigkeit zwar kognitiv zugänglich ist, die wir über die Bildgrenzen hinaus als Weltmodell jedoch nicht weiterdenken können.

ziehen. Beide verdanken ihren Attraktionswert vornehmlich der Raumillusion einer ›Welt im Kasten‹, und weniger narrativen Aspekten der dargestellten Szenarien. Auch Guckkasten und Kinetoskop lassen sich daher als mediale *small spaces* begreifen, als ontologisch eingekapselte Sehattraktionen. Beim Musikvideo trägt nun in besonderer Weise die bereits erwähnte «Verräumlichung der Zeit»⁷ zur Erweiterung eben dieser medialen Raumillusion bei. Der Begriff Raumillusion impliziert zugleich ein Moment des Kontraintuitiven, Ambivalenten bis hin zum Unmöglichen, sozusagen als ästhetischen Kern eines *small space*. Warren Buckland spricht medienübergreifend auch von einer *unnatural* beziehungsweise *impossible storyworld*, bezieht diesen Begriff aber in erster Linie auf einen narrativen Text und sein übergeordnetes mentales Weltmodell, das von physikalisch oder logisch unmöglichen Phänomenen gekennzeichnet sei (Buckland 2018, S. 3). Das Konzept des *small space* hingegen fokussiert, wie bereits erwähnt, auf einen kleinen, klar abgegrenzten Medienraum, der die Zuschauer:innen dazu anregt, ihre Wahrnehmung zu hinterfragen und sie zuweilen sogar an ihre kognitiven Grenzen führt.

Es sollte deutlich geworden sein, dass die Idee eines *small space* einerseits enger gefasst ist als das Konzept der Diegese, da es, wie erläutert, allein auf die Raumzeiterfahrung des konkret dargestellten (Welt-)Ausschnitts abzielt und nicht auf ein übergreifendes Weltmodell. Andererseits ist der Begriff des *small space* weiter gefasst, da er nicht zwingend eine Unterscheidung zwischen diegetischen und nicht-diegetischen Elementen voraussetzt. Beide können zur konkreten Raumzeiterfahrung des Videoclips beitragen. Diese Verschmelzung von diegetischen und nicht-diegetischen Elementen zu einer synthetischen Raumzeiterfahrung wird besonders deutlich in Michel Gondrys Musikvideo zu Dick Annegarns *SOLEIL DU SOIR*.

3 *SOLEIL DU SOIR* (Dick Annegarn, 2008)

Das Video zeigt einen Tag im Leben eines älteren Mannes, gespielt von Dick Annegarn selbst, sein Aufstehen am Morgen und seine Arbeit am Schreibtisch, mittags seinen Weg ins Restaurant bis hin zum Schlafengehen am Abend – ein Tag im Leben eines einsamen Künstlers, so könnte man die rudimentäre Handlung des Videos zusammenfassen. Annegarn besingt hier das trostlose Dasein eines

7 *Small spaces* finden sich jedoch nicht nur im Musikvideo, sondern auch im Spielfilm. Hier werden sie in der Regel als herausgehobene Sequenzen inszeniert, als Zäsur innerhalb der Handlung, und nicht selten, ähnlich wie ein Musikvideo, mit Musik hinterlegt und als Attraktionsmoment eines Films inszeniert. Exemplarisch sei auf die Quicksilver-Sequenzen in den Filmen *X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST* und *X-MEN: APOCALYPSE* sowie auf die Porto-Bello-Road-Sequenz in *NOTTING HILL* verwiesen, in denen die bereits angesprochene Verräumlichung der Zeit im Mittelpunkt steht. Vgl. auch den Beitrag von Schmidt/Sieroka in diesem Band.

melancholischen, fast schon depressiven lyrischen Ichs: «Je n'aime pas voir le soleil descendre si bas / Je n'aime pas beaucoup ça, ça me fout le cafard / Ça me fait voir ce que je ne veux pas / Ça me fait boire, ce que je ne veux pas / Je ne veux pas que le monde me voie / Dans cet état-là».⁸

Im Musikvideo sinkt die Sonne, wie sie im Text besungen wird, jedoch nicht nur einmal, sondern gleich 170-mal!⁹ Das Video wurde in *stop motion*-Technik gedreht, wobei zwischen den Aufnahmen einzelner Frames große zeitliche Abstände zu liegen scheinen. Denn zwischen Sonnenaufgang und Sonnenuntergang vergehen im Video lediglich etwa eine halbe bis etwa vier Sekunden Filmzeit, das heißt, die Zeit vergeht hier mal langsamer, mal schneller, gleichwohl aber stets in extrem hoher Geschwindigkeit. Die Hauptfigur erscheint dadurch in ihren Bewegungen hochgradig fragmentiert, bewegt sich jedoch in normaler Geschwindigkeit durch den Tag, während die Sonne ständig auf- und wieder untergeht. Diegetische und nichtdiegetische Phänomene greifen hier ineinander und erzeugen für die Zuschauer:innen einen medialen *small space*, dessen raumzeitliches Konzept sich als eine *paradoxe Zeitlichkeit* beschreiben lässt: Die Zeit verläuft hier gleichzeitig schnell und langsam. Je nachdem, ob man sich auf die Hauptfigur oder den Lauf der Sonne konzentriert, verändert sich, wie beim Penrose-Dreieck, die Wahrnehmung, in diesem Fall die Wahrnehmung des Zeitverlaufs, der zudem noch ständig seine Frequenz ändert. Auf symbolischer Ebene kommt in dieser paradoxen Zeitlichkeit die Wiederkehr des Immergleichen zum Ausdruck. Sie reflektiert den Alltag eines melancholischen lyrischen Ichs, das sich von der Welt um sich herum entfremdet hat – eine Entfremdung, die in einem durch Montage extrem fragmentierten *small space* für die Zuschauer:innen audiovisuell erfahrbar wird.

Zeit im Film, des Films und vor dem Film

Natürlich ist das Prinzip der Montage eines der zentralen Charakteristika des Mediums Film. Es ermöglicht, unterschiedliche Raumteile zu einem scheinbar homogenen Gesamtraum zusammenzufügen, der in dieser Form keine Entsprechung in der Realität besitzt. Lew Kuleschow bezeichnete schon den 1920er-Jahren seine Montageexperimente, bei denen er Landschaftsaufnahmen aus Amerika mit solchen aus Russland unmerklich zu einer einzigen filmischen Sequenz verband, daher auch als «schöpferische Geographie» (zit. n. Pudowkin 1979 [1928], S. 95). In *SOLEIL DU SOIR* sehen wir jedoch eine Form der Montage, deren Funk-

8 «Ich mag es nicht, wenn die Sonne so tief sinkt / Ich mag das nicht sehr, es macht mich traurig / Es lässt mich sehen, was ich nicht will / Es lässt mich trinken, was ich nicht will / Ich will nicht, dass die Welt mich sieht / In diesem Zustand» (Übers. d. Autors).

9 Es handelt sich dabei um eine ungefähre Zahl, da manche Tage nur wenige Frames lang und dadurch nicht eindeutig zu erkennen sind. Gezählt wurden die gut sichtbaren Dunkelphasen, die den Tag-Nacht-Wechsel anzeigen.

tion durch ihren extremen Einsatz ins Gegenteil umschlägt: Es wird nicht mehr die Illusion einer homogenen, zusammenhängenden Szenerie erzeugt, sondern eine hochgradig fragmentierte und artifiziell erscheinende Raumzeiterfahrung, die ihre Konstruiertheit geradezu offenlegt. Auf diese Weise wird der Prozess und damit die Zeitlichkeit ihrer Herstellung in den Vordergrund gerückt. Es stellt sich hier unweigerlich die Frage, wie dies realisiert wurde, denn es scheint sehr unwahrscheinlich, dass der Dreh tatsächlich 170 Tage gedauert hat. Es muss also auch hier irgendeinen ‚Zaubertrick‘ geben, der es ermöglicht, diese Aufnahmen vielleicht sogar in relativ kurzer Zeit zu realisieren. Dass man bei der Rezeption des Videos nicht ohne Weiteres auf diesen Trick kommt, führt die Zuschauer:innen gedanklich immer wieder in den Kontext der Produktion dieses Videos.

Es scheint somit sinnvoll, in bestimmten Fällen die *Zeit im Film*, also die dargestellte diegetische Zeit der fiktiven Personen und Ereignisse, und der *Zeit des Films*, also die nichtdiegetische Eigenzeit des Mediums und dessen Erzählweise (vgl. Kreuzer 2021, S. 15), um eine Kategorie zu erweitern: die *Zeit vor dem Film*, also die Zeitlichkeit seiner Herstellung, und zwar nicht nur als ein Aspekt der Filmproduktion, sondern als zentraler Aspekt der Filmrezeption. Fragen wie ‚Wie wurde das gemacht?‘, ‚Wie lange hat es gedauert?‘ und ‚In welcher Reihenfolge wurde es aufgenommen?‘ prägen in dieser Hinsicht das Erleben der Zeitlichkeit dieses medialen *small space* entscheidend mit.

Etienne Souriau nennt dies die «profilmische Zeit», die vom Drehbuch und Drehplan bestimmt werde (Souriau 1997[1951], S. 147–149). Diese WirklichkeitsEbene ist natürlich bei jedem Film vorhanden, tritt aber bei Gondrys Zeitexperimenten besonders stark in den Vordergrund. Es entsteht ein dialektischer Prozess zwischen diesen drei Zeitinstanzen, der die Betrachter:innen an ihre kognitiven Grenzen führt, wenn man versucht, die ohnehin schon paradoxe *Zeit im Film*, mit der *Zeit des Films* und der *Zeit vor dem Film*, also während der Produktion, in Einklang zu bringen. Ähnlich wie bei Kippbildern oder unmöglichen Geometrien scheint der Reiz dieses und vieler anderer Musikvideos von Michel Gondry unter anderem darin zu bestehen, dass man kontinuierlich zwischen diesen drei Zeitinstanzen – verstanden als verschiedene Ordnungssysteme – hin- und herspringt, ohne das audiovisuell Erlebte vollständig in eine sinnvolle und damit widerspruchsfreie Ordnung bringen zu können.

Dies bedeutet auch, dass wir in Fällen wie den bisher beschriebenen nicht mehr zwingend zwischen diegetischer und nichtdiegetischer Zeit unterscheiden müssen, sondern dass diese Phänomenräume gleichzeitig und gleichwertig Handlungswelt, Bildwelt und Klangwelt sind und diese eine gemeinsame mediale Raum-Zeit-Ontologie ausbilden. Die wirklich spannende Frage wäre dann nicht mehr, ‚Welche Phänomene sind diegetisch oder nichtdiegetisch?‘, sondern ‚Wie sind diese Ebenen in bestimmten Musik-Videos ontologisch miteinander verzahnt, und was für Raum-Zeit-Phänomene können dabei entstehen?‘

4 STAR GUITAR (The Chemical Brothers, 2001)

Ich möchte diesen Punkt an einem weiteren Beispiel noch etwas vertiefen. Es geht dabei nicht allein um die Frage, ob die Zeit linear, homogen oder widerspruchsfrei verläuft oder nicht. Ein «anormaler» Zeitverlauf kann auch dadurch entstehen, dass andere inhärente Bedingungen für Veränderungen beim Verstreichen der Zeit gelten. Entsprechend lässt sich fragen, welcher Art diese Veränderungen sind und welcher inneren Logik beziehungsweise Ontologie diese Veränderungen im Zeitfluss folgen.

Deutlich wird dies an Gondrys Musikvideo zu STAR GUITAR von den Chemical Brothers. Das Video zeigt eine Zugfahrt aus der Perspektive eines imaginären Reisenden, der aus dem Fenster blickt. Die Landschaft zieht in



4–5 Generative Zeitlichkeit in STAR GUITAR (oben) und THE HARDEST BUTTON TO BUTTON (unten): Klang erzeugt Welt.

einer gleichmäßigen, fast hypnotischen Weise vorbei. Doch als Zuschauer:in wird einem allmählich klar, dass etwas mit der Landschaft nicht stimmt. Objekte wie Gebäude, Bäume, Masten, andere Züge und sogar Menschen auf dem Bahnsteig scheinen sich auf unnatürliche Weise zu vervielfältigen und im Rhythmus der Musik zu erscheinen, wobei jedes Element auf der Strecke einem bestimmten musikalischen Ton oder Instrument entspricht. Es entsteht somit eine synchrone Verbindung zwischen den materiellen Elementen der vorbeiziehenden Szenerie und den klanglichen Elementen der Komposition (Abb. 4).

Versteht man Zeit als eine Art Grundformatierung der Welt, nämlich als Ordnung des Nacheinanders, die bestimmt, ob und wie sich Veränderungen in einer Welt ereignen können, dann scheint hier etwas mit der Formatierung der Welt nicht zu stimmen. Denn normalerweise bringen materielle Elemente im Zeitverlauf kausal den Klang hervor: Schlagzeug, Gitarre, Sänger sind verschiedene Klangquellen, so kennt man es aus anderen Musikvideos – medial gesprochen eine Art Gattungskonvention des Musikvideos. Hier ist es jedoch umgekehrt: Klang bringt im zeitlichen Verlauf materielle Elemente hervor, die als Teile einer industriell geprägten Landschaft am Zugfenster vorbeiziehen und erst dann zu

entstehen scheinen, wenn sie im Bildraum rechts sichtbar werden. Eine Existenz außerhalb dieses Bildraumes als Teil eines diegetischen Weltmodells ergibt in diesem Fall schlicht keinen Sinn. Man könnte hier von einer ‹nur-sichtbaren› Klanglandschaft sprechen,¹⁰ wobei der Begriff nicht metaphorisch, sondern ontologisch zu verstehen ist: Klang erschafft hier Welt. Und ihre Objekte existieren nur solange, wie der Klang nachhallt beziehungsweise bis sie am linken Bildrand wieder verschwinden. Und wenn der Zug langsam durch den Bahnhof rollt, dann bringen nicht Menschen den Gesang hervor, sondern der Gesang bringt die auf dem Bahnsteig wartenden Menschen hervor, jedes Wort einen anderen Menschen.

Gondrys Vorliebe, Struktur, Rhythmus und Klanglichkeit der Musik präzise mit der Bildebene zu koordinieren, wie es unter anderem das Video zu Daft Punks *AROUND THE WORLD* in geradezu pedantischer Manier zeigt, bezeichnet Guilia Gabrielli als ‹an attempt to create a kind of visual music› (Gabrielli 2010, S. 99; zit. n. Fleig 2016, S. 86). Sucht man nun nach einem Begriff für die Zeitlichkeit dieser Art von visueller Musik, die sukzessiv Dinge aus dem Nichts entstehen lässt, so könnte man von einer *generativen Zeitlichkeit* sprechen beziehungsweise von einer *inverskausalen Zeitlichkeit*, bei der Ursache und Wirkung, Klang und Klangquelle, im zeitlichen Verlauf vertauscht sind. Das Ergebnis ist ein hochgradig artifizierlicher *small space*, dessen Ontologie sich grundlegend von unserer Erfahrungswelt unterscheidet. Ähnlich verhält es sich in Gondrys Video zu *THE HARDEST BUTTON TO BUTTON* von den White Stripes: Jeder Bass-Drum-Schlag erzeugt hier ein neues Schlagzeug in der Welt, jeder E-Gitarren-Sound einen neuen Gitarrenverstärker. Und so ziehen sich lange Schlangen von Schlagzeugen und Verstärkern wie sichtbar gemachte Raumzeitpfade¹¹ durch diesen *small space*. Das Verstreichen der Zeit hinterlässt auch hier materielle Spuren in der Wirklichkeit (Abb. 5).

5 Weitere Zeitexperimente

Natürlich gibt es deutlich mehr Zeitphänomene in Gondrys Musikvideos, welche die bereits angesprochenen Strategien der Anormalisierung von Zeit ausdifferenzieren, neu kombinieren oder gänzlich andere Ansätze verfolgen. Auf einige weitere Beispiele soll im Folgenden kurz, sozusagen in Zeitraffer, eingegangen werden.

10 Die Bezeichnung einer ‹nur-sichtbaren› Klanglandschaft schließt an Überlegungen von Lambert Wiesing zur artifizierten Präsenz von medialen Bildobjekten an (vgl. Wiesing 2005, S. 30–36, 44–54). Michael Fleig bezeichnet Gondrys Strategie, Musik materiell sichtbar zu machen, als Inszenierung von ‹Klangräumen› (Fleig 2021, S. 128).

11 Warren Buckland zieht bei seiner Analyse des Videos ebenfalls den Vergleich zur Relativitätstheorie: ‹[...] we could use Einstein's space-time physics and argue that there is no temporal linearity, for all events, past and future, exist simultaneously in a four-dimensional block of space time (although the video does retain traces of linear progression)› (Buckland 2018, S. 5).

Fragmentierte und paradoxe Zeitlichkeiten

Das Video zu A L'ENVERS À L'ENDROIT von der Band Noir Désir zeigt verschiedene Menschen beim Verrichten typischer Arbeitsroutinen: Müll am Fließband sortieren, Akten abheften, den Telefonhörer abheben, Maschinen bedienen, sich vor Erschöpfung das Gesicht reiben. Jede Routine wird nur eine Sekunde, dafür aber in vielfacher Wiederholung gezeigt, am Anfang entsprechend dem Viervierteltakt des Songs, dann mit immer höherer Geschwindigkeit, bis die Menschen am Ende nur noch als flackernde Objekte in ihrem Arbeitskontext zu erkennen sind. Die Entfremdung des Menschen im Kontext von moderner Industriearbeit, Globalisierungsdruck und Effizienzsteigerung kommt hier in einer auffällig fragmentierten und paradoxen Zeitlichkeit zum Ausdruck, die einerseits immer schneller abläuft, in der andererseits aber stets nur dasselbe passiert. Gondry unterstreicht mit seiner Darstellung einer menschenfeindlichen Arbeitszeitlichkeit den kapitalismuskritischen Text des Songs mit seinen Appellen zum Aufbegehren gegen die Bedingungen der modernen Lohnarbeit.

Eine *fragmentierte* und zudem *paradoxe Zeitlichkeit* zeigt sich auch im Video zu LIKE A ROLLING STONE von den Rolling Stones. Patricia Arquette spielt hier eine Drogensüchtige, welche die Zuschauer:innen durch ihren Tag begleiten und dabei offensichtlich auch ihre Wahrnehmungsperspektive teilen. Dabei werden zwei verschiedene Techniken eingesetzt, um ihre durch Drogen verzerrte Wahrnehmung von Zeit und Raum zu visualisieren: In vielen Momenten scheint die Zeit stillzustehen und alle Personen erstarrt zu sein. Die Kamera aber bewegt sich weiter durch den Raum und erkundet diese eingefrorenen Szenerien – ein paradoxer Moment von zeitlichem Stillstand und Bewegung, der durch das *time-slice*-Verfahren ermöglicht wird.¹² In anderen Szenen werden Snapshots der Hauptfigur in schneller Reihenfolge durch digitales *morphing* so ineinander geblendet, dass der Eindruck entsteht, einzelne Objekte, ja sogar einzelne Körperteile, würden sich unterschiedlich schnell durch die Raumzeit bewegen.

Auch das Video zu Neneh Cherrys Song FEEL IT zeigt eine fragmentierte paradoxe Zeitlichkeit, die dadurch entsteht, dass das Video immer wieder vor- und zurückgespult wird, und Neneh Cherry bei ihrem Einkaufsgang durch ein Stadtviertel immer wieder andere Entscheidungen trifft und dadurch andere Pfade durch die Raumzeit einschlägt, was unter anderem dazu führt, dass sie sich mehrfach selbst begegnet. Handlungsoptionen innerhalb einer Story werden in diesem Video nicht nur als Möglichkeiten angedeutet, sondern ganz real als Fragmente eines aufgesplitteten Zeitverlaufs im selben Raum inszeniert.

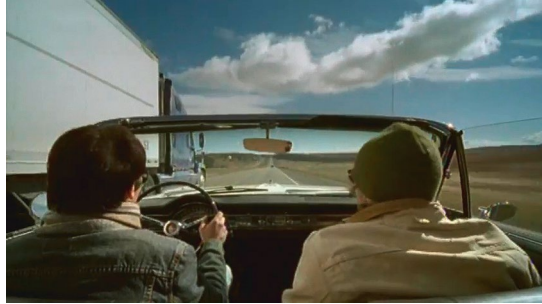
12 Das *time slice*-Verfahren ist eine Filmtechnik, bei der eine Szene mit mehreren synchronisierten und im Raum verteilten Kameras gleichzeitig aufgenommen wird. Dadurch entsteht der Effekt, dass sich die Zeit verlangsamt oder einfriert, während die Kamera sich scheinbar frei um das statische Motiv bewegen kann. Bekannt wurde das Verfahren, unter der Bezeichnung *bullet time*, durch seine Verwendung in Filmen wie THE MATRIX.

Kontemplative Zeitlichkeiten

Andere Videos rücken das gleichmäßige Verstreichen der Zeit selbst in den Vordergrund, entweder dadurch, dass die Zeit besonders schnell vergeht, oder indem kaum etwas passiert und die Zeit dadurch wahrnehmungsauffällig wird. So zeigt das Video zu dem Song *BEHIND* der Band Lacquer eine einwöchige Autofahrt von Los Angeles über New Mexico bis nach New York in extremem Zeitraffer vom Rücksitz eines Cabrios, scheinbar in einer einzigen langen Einstellung, ohne dass die Kamera ihren Platz hinter dem Fahrer und seinem Begleiter – also ›behind‹ – jemals verlassen würde.¹³ Die Zeitraffung verläuft hier mit solch enormer Geschwindigkeit, dass sich die Veränderungen der Zeitraffergeschwindigkeit, der Landschaft und die Schnitte, die zwangsläufig vorhanden sein müssen, kognitiv kaum noch auflösen lassen und sich eher durch Schlussfolgerungen im Nachhinein erschließen. Man könnte auch sagen, die Zuschauer:innen bleiben hier auch kognitiv immer etwas ›behind‹. Was bleibt, ist ein seltsames Raum-Zeit-Erlebnis, das sich gleichzeitig durch extreme Statik und extreme Dynamik auszeichnet: Als sei man eine imaginäre Person, die sich eine Woche lang nicht vom Rücksitz bewegt und die Eindrücke dieses Roadtrips als flackernden Bilderstrom stoisch über sich ergehen lässt (Abb. 6).

Ebenfalls in einer langen Einstellung gefilmt ist auch das Video zu *CITY LIGHTS* von den White Stripes. Zu sehen ist eine beschlagene Duschwand, dahinter ist schemenhaft eine Person zu erkennen, die mit dem Finger kontinuierlich Elemente des Songtextes auf die Scheibe malt, Flugzeuge, Gesichter, Bäume, eine Stadtsilhouette, die nacheinander langsam verblassen und immer wieder übermalt werden (Abb. 7). Die Zeit, die beim Singen des sehr ruhigen, repetitiven und nur von einer Gitarre begleiteten Songs vergeht, wird hier in ein Raumphänomen transformiert, bei dem vergangene ›Stationen‹ des Songs als Bilder auf der Glasscheibe noch eine Zeit lang in der Gegenwart präsent bleiben – ein Phänomen, das dem bereits angesprochenen *electronic trail effect* ähnelt, hier allerdings analog und im Raum realisiert wird. Der Dampf des heißen Duschwassers wird zum Sinnbild einer kontinuierlich verstreichenden Zeit, welche die Elemente der Gegenwart ruhig und behutsam in die Vergangenheit überführt: Man erlebt bewusst, wie die Zeit vergeht. Auch das bereits angesprochene Video zu *STAR GUITAR* ebenso wie das als Plansequenz gefilmte Video zu *PROTECTION* von Massive Attack, bei dem die Kamera auf geradezu träumerische Weise die einzelnen Appartements eines Wohnblocks erkundet, lassen sich in diese Kategorie einer kontemplativen Zeitlichkeit einreihen.

13 Die Zeitraffer wurden realisiert, indem durch eine fest installierte Kamera auf dem Rücksitz tagsüber jede Sekunde ein Foto aufgenommen wurde, bei Nacht alle zehn Sekunden (vgl. Manzo/Salis/Strada 2014). Zudem wurde die Zeitrafferaufnahme extrem, aber für die Zuschauer:innen kaum bemerkbar gekürzt. Ungeschnitten hätten die Zeitraffung bei der angegebenen Aufnahme Frequenz eine Dauer von rund vier Stunden – das Musikvideo zu *Behind* dauert aber nur knapp vier Minuten.



6-7 Kontemplative Zeitlichkeit
in BEHIND (oben) und
CITY LIGHTS (unten).

Zirkuläre Zeitlichkeit

Zirkuläre Zeitschleifen, wie sie bereits in *COME INTO MY WORLD* angesprochen wurden, finden sich auch in weiteren Arbeiten von Gondry: So zeigt das Musikvideo zu Björks Song *BACHELORETTE* eine skurrile, sich selbst wiederholende Geschichte in der Geschichte in der Geschichte: Zu Beginn findet Björk ein mysteriöses Buch, das sich von selbst schreibt und ihre Lebensgeschichte erzählt. Nachdem sie es zu einem Verlag gebracht hat, wird es zum Bestseller, und ihr Leben wird in einem Theaterstück nachgestellt, das damit endet, dass es wiederum als Theaterstück inszeniert wird. Die Handlung wiederholt sich auf immer kleineren Bühnen, bis am Ende alles von Pflanzen überwuchert wird und Björk sich im Wald wiederfindet – genau an dem Ort, an dem sie das Buch entdeckt hat. Das Video zeigt eine infinite filmische *mise en abyme*, eine, wie Warren Buckland in seiner Analyse des *BACHELORETTE*-Videos formuliert, rekursive Form einer Verdopplung im Werk, «that opens up a non-linear space in a text, an encased world that repeats the storyworld on a smaller scale» (Buckland 2018, S. 2). Gondry selbst bezeichnet die rhetorische Figur des Videos hingegen als Spirale: «[...] it's a spiral. It's a reality, then there's a reproduction of the reality, then a reproduction of the reproduction, etc.» (Gondry, zit. n. Hebron 2007). Eine Auswirkung dieser zirkulären

lären Zeitlichkeit in *BACHELORETTE* ist somit die Vervielfältigung von Personen, Objekten und Ereignissen, wie wir sie schon bei *COME INTO MY WORLD* gesehen haben, und auch hier nicht als reine Wiederholung, sondern als Form der temporalen Anreicherung, als Zunahme der Komplexität innerhalb des dargestellten *small space* nach dem Prinzip der chinesischen Kästchen.

Parallele Zeitlichkeit

So wie *BACHELORETTE* der Figur einer Spirale folgt, die mit jeder Bewegung in tiefere Ebenen der Fiktion und der damit verbundenen Abstraktion führt, so folgen auch andere von Gondrys Videos einer bestimmten rhetorischen Figur. Im Video zu *Cibo Matos SUGAR WATER* ist es die Figur des Palindroms, welche die Struktur für die filmische Zeiterfahrung vorgibt. Wir haben es hier mit einem Film zu tun, der gleichzeitig vorwärts und rückwärts läuft, wie Gondry im Interview selbst sagt (ebd.). In einem *split screen* zeigt das Video zwei parallel verlaufende Handlungsstränge. Die beiden Bandmitglieder, Miho Hatori und Yuka Honda, spielen die Hauptrollen. Auf der linken Seite sieht man Yuka Honda, die ihren Tag auf normale Weise durchläuft, während auf der rechten Seite Miho Hatori zwar synchron dieselben Handlungen ausführt – wie aus dem Bett aufstehen,

sich duschen, anziehen, aus dem Haus gehen und so weiter. Jedoch läuft ihr rechter Screen rückwärts. Das heißt, die Zuschauer:innen werden mit der kognitiven Herausforderung konfrontiert, die vorgetäuschte Synchronizität und Gleichzeitigkeit der Ereignisse mit den offensichtlich umgekehrten Zeitrichtungen der beiden Screens zusammenzubringen (Abb. 8). Doch die Schwierigkeiten für die Zuschauer:innen, das Dargebotene in einen logisch konsistenten Zeitablauf zu bringen, enden hier nicht. Denn die beiden Handlungsstränge treffen sich genau in der Mitte des Videos, wo die beiden Protagonistinnen nach einem Unfall den Screen wechseln. Miho bewegt sich fortan im linken Screen vorwärts und Yuka im rechten rückwärts durch die weitere Handlung (Abb. 9), bei der alle bisherigen Ereignisse noch einmal in



8–9 Filmisches Palindrom in *SUGAR WATER*: Das Video läuft gleichzeitig rückwärts (jeweils linker Screen) und vorwärts (jeweils rechter Screen).

rückwärtiger Reihenfolge durchlaufen werden, bis beide wieder, wie zu Beginn, nun jedoch spiegelverkehrt und im jeweils anderen Screen, im Bett liegen.

Wie schon bei *COME INTO MY WORLD* und *SOLEIL DU SOIR* wird auch hier die Frage, wie dies zeitlich-organisatorisch realisiert wurde, und damit die vorfilmische Zeit der Produktion in den Vordergrund gerückt. Wie bei einem Zaubertrick sucht man gedanklich nach einem Ansatzpunkt, durch den sich das Wahrgenommene in einen logisch nachvollziehbaren Zusammenhang bringen lässt. In diesem Video ist es die scheinbare Gleichzeitigkeit der beiden Screens und die Annahme, dass es sich um zwei Filme handle, deren Aktionen penibel aufeinander abgestimmt sein müssten, die den Betrachter:innen kognitiv zum ›Verhängnis‹ werden. Tatsächlich gibt es nur einen Film, der im linken Screen vorwärts und im rechten rückwärts und zudem seitenverkehrt abgespielt wird. Gleichzeitig wird an diesem Video besonders deutlich, dass nicht die narrativ evozierte fiktive Handlungswelt der Figuren das entscheidende Charakteristikum des Videos ist, sondern ein Zeiterleben, das sich synthetisch aus dem konkret dargestellten Handlungsraum, dem Bildraum sowie dem vorfilmischen Raum seiner Entstehung generiert.

Weitere Beispiele für parallele Zeitlichkeiten in Gondrys Werk sind zum einen das Musikvideo zu *HOW ARE YOU DOING?* von den Living Sisters, das einen dreifachen *split screen* mit drei parallelen Zeitverläufen zeigt, die zum Schluss zusammengeführt werden, bei denen aber ebenfalls Inszenierungsstrategien zum Einsatz kommen, um die Zuschauer:innen bei ihrer kognitiven ›Sortiarbeit‹ hereinzubringen. Zum anderen finden wir in *DEAD LEAVES AND THE DIRTY GROUND* von den White Stripes zwei parallele Zeitverläufe, die gleichzeitig im selben Raum existieren: Das Video zeigt den Frontmann der Band, Jack White, der in sein verlassenes, zerfallenes Haus zurückkehrt. Während er durch die leeren Räume geht, sehen wir Erinnerungen an vergangene Ereignisse mit Freunden und seiner Ex-Partnerin, die wie Geisterbilder isometrisch so an die Wände projiziert werden, dass der Eindruck entsteht, als würden sie parallel im selben Raum stattfinden.

6 Fazit

Natürlich lassen sich Gondrys Musikvideos, ebenso wie seine Filme, unter verschiedenen Gesichtspunkten fruchtbar analysieren, etwa in Bezug auf Traumlogiken, das Unbewusste, Nostalgie, Trash, Rhythmus und Performance, sowie DIY-Ästhetik versus CGI. Die hier behandelten Beispiele haben jedoch gezeigt, dass auch Zeitanomalien ein wiederkehrendes Phänomen in den Musikvideos von Michel Gondry darstellen und dass dabei eine bemerkenswerte Bandbreite unterschiedlicher Praktiken der Anormalisierung von Zeit zu beobachten ist: von

parallelen und zirkulären Zeitlichkeiten über paradoxe und fragmentierte bis hin zu generativen und kontemplativen Zeitstrukturen.

Gleichzeitig wurden drei theoretische Überlegungen zumindest kurz angeschnitten: 1.: Die Zeitphänomene in Gondrys Musikvideos stellen die Zuschauer:innen oft vor kognitive Herausforderungen und regen dazu an, die Zeit vor dem Film, also die profilmische Produktionszeit, als Bezugs- und Ordnungssystem im Wahrnehmungsprozess mit einzubeziehen. Somit realisiert sich in den analysierten Beispielen das Zeiterleben dialektisch innerhalb der Trias von Zeit *im* Film, Zeit *des* Films und Zeit *vor* dem Film. Es wäre zu prüfen, in welchen weiteren Fällen oder unter welchen Bedingungen diese Trias auch für andere Zeitphänomene im Film bedeutsam ist. 2.: Die untersuchten Zeitphänomene sind häufig eng mit Raumphänomenen verknüpft und sollten daher in vielen Fällen eher als Raum-Zeit-Phänomene betrachtet werden, die das von Panofsky (1993 [1937], S. 22) beschriebene Potenzial der filmischen «Verräumlichung der Zeit» und der «Dynamisierung des Raums» künstlerisch ausloten. 3.: Für eben solche Phänomene wurde die Bezeichnung *small spaces* vorgeschlagen, die durch das Zusammenspiel von Handlungsraum, Bildraum und Klangraum entstehen und einen synthetischen Erfahrungsraum – jenseits der etablierten Dichotomie von diegetisch *versus* nichtdiegetisch – aufspannen, insbesondere dann, wenn es um ambivalente, widersprüchliche oder gar unmögliche Phänomene geht. In dieser Hinsicht eröffnen Gondrys Musikvideos keine ganzen Universen, sondern klar abgegrenzte audiovisuelle Phänomenräume mit einer eigenen Raum-Zeit-Ontologie.

Angesichts dieser Ausführungen überrascht es nicht, dass Michel Gondry nicht selten als Musikvideo-*auteur* bezeichnet wird (vgl. Fleig 2021, S. 125; Buckland 2018, S. 3, 12f.). Sein charakteristischer künstlerischer Stil ist werkübergreifend wiedererkennbar und prägt sein gesamtes Œuvre: vom Musikvideo über Werbefilme bis hin zu Spielfilmen und Serien. Die langjährige Zusammenarbeit mit Björk, den Chemical Brothers, den White Stripes und zahlreichen weiteren Künstler:innen hat nicht nur Gondrys Status als Musikvideo-*auteur* gefestigt, sondern verdeutlicht auch seinen kreativen Ansatz, Musik nicht nur zu Werbezwecken zu bebildern, sondern sie durch cleveres visuelles Storytelling zu interpretieren, zu erweitern und das künstlerische Konzept hinter den Songs auf der Bildebene weiterzudenken. Auf diese Weise werden Gondrys Videos zu eigenständigen, kollaborativen Kunstwerken, die als wegweisende künstlerische Bezugspunkte in der Populärkultur gelten können.

Filmverzeichnis

- A L'ENVERS À L'ENDROIT (Musikvideo für Noir Désir, 2002), Regie: Michel Gondry, Olivier Gondry.
- AROUND THE WORLD (Musikvideo für Daft Punk, 1997), Regie: Michel Gondry.
- BACHELORETTE (Musikvideo für Björk, 1997), Regie: Michel Gondry.
- BACK TO THE FUTURE (USA 1985, ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT), Regie: Robert Zemeckis, Drehbuch: Bob Gale, Robert Zemeckis.
- BEHIND (Musikvideo für Lacquer, 2003), Regie: Michel Gondry, Olivier Gondry.
- BLAME IT ON THE BOOGIE (Musikvideo für The Jacksons, 1978), Regie: Peter Conn.
- CITY LIGHTS (Musikvideo für The White Stripes, 2016), Regie: Michel Gondry.
- COME INTO MY WORLD (Musikvideo für Kylie Minogue, 2002), Regie: Michel Gondry.
- DEAD LEAVES AND THE DIRTY GROUND (Musikvideo für The White Stripes, 2002), Regie: Michel Gondry.
- ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (USA 2004, VERGISS MEIN NICHT!), Regie: Michel Gondry, Drehbuch: Charlie Kaufman, Michel Gondry, Pierre Bismuth.
- FEEL IT (Musikvideo für Neneh Cherry, 1997), Regie: Michel Gondry.
- GROUNDHOG DAY (USA 1993, UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELTIER), Regie: Harold Ramis, Drehbuch: Danny Rubin, Harold Ramis.
- THE HARDEST BUTTON TO BUTTON (Musikvideo für The White Stripes, 2003), Regie: Michel Gondry.
- HOW ARE YOU DOING? (Musikvideo für The Living Sisters, 2011), Regie: Michel Gondry.
- I'VE BEEN TWELVE FOREVER (USA 2004, Dokumentarfilm), Regie: Lance Bangs, Jeff Buchanan, Michel Gondry, Drehbuch: keine Angabe.
- LIKE A ROLLING STONE (Musikvideo für The Rolling Stones), Regie: Michel Gondry.
- THE MATRIX (USA/AUS 1999, Regie und Drehbuch: Lana Wachowski, Lilly Wachowski.
- MICHEL GONDRY – DO IT YOURSELF! (F 2023, Dokumentarfilm), Regie: François Nemeta, Drehbuch: Stéphane Davet, François Nemeta.
- NOTTING HILL (UK/USA 1999), Regie: Roger Michell, Drehbuch: Richard Curtis.
- PROTECTION (Musikvideo für Massive Attack, 1995), Regie: Michel Gondry.
- SCIENCE OF SLEEP (F 2006, SCIENCE OF SLEEP – ANLEITUNG ZUM TRÄUMEN), Regie und Drehbuch: Michel Gondry.
- SOLEIL DU SOIR (Musikvideo für Dick Annegarn, 2008), Regie: Michel Gondry.
- STAR GUITAR (Musikvideo für The Chemical Brothers, 2001), Regie: Michel Gondry.
- SUGAR WATER (Musikvideo für Cibo Matto, 1996), Regie: Michel Gondry.
- X-MEN: APOCALYPSE (USA 2016), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg u. a.
- X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST (USA/UK 2014, X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT), Regie: Bryan Singer, Drehbuch: Simon Kinberg.

Literaturverzeichnis

- Buckland, Warren (2018): «The Unnatural and Impossible Storyworlds of Michel Gondry's Music Videos: The *Mise en Abyme* of «Bachelorette»». In: *Volume! La revue des musiques populaires*, 14, Heft 2, S. 1–13. journals.

- openedition.org: <https://is.gd/wxy8zf> (25.9.2024).
- Burch, Noël (1973): *Theory of Film Practice*. London.
- Danto, Arthur C. (1989): «Pictorial Possibilities. Discussion of Ulf Linde's Paper «Image and Dimension»». In: Allén, Sture (Hg.): *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*. Berlin: de Gruyter, S. 329–335.
- Eco, Umberto (1989): «Small Worlds». In: *Versus*, Heft 52/53, S. 53–70.
- Fleig, Michael (2021): «Michel Gondry und Spike Jonze – Auteurs des Musikvideos». In: Dreckmann, Kathrin (Hg.): *Musikvideo reloaded. Über historische und aktuelle Bewegtbildästhetiken zwischen Pop, Kommerz und Kunst*. Düsseldorf: Düsseldorf University Press, S. 125–144.
- Fleig, Michael (2016): «Bezüge zwischen den Musikvideos und Filmen von Michel Gondry». In: Drewes, Miriam / Kiendl, Valerie / Krautschick, Lars Robert et al. (Hg.): *(Dis)Positionen Fernsehen & Film*. Marburg: Schüren 2016, S. 80–87.
- Gabrielli, Guilia (2010): «The Analysis of the Relation between Music and Image. The Contribution of Michel Gondry». In: Keazor, Henry / Wübena, Thorsten (Hg.): *Rewind, Play, Fast Forward. The Past, Present and Future of the Music Video*. Bielefeld: Transcript 2010, S. 89–109.
- Hebron, Sandra (2007): «Michel Gondry» [Interview, Teil 2]. In: *The Guardian* vom 7.2.2007, <https://tinyurl.com/3ba4y96z> (25.9.2024).
- Keazor, Henry (2021): «Vom «Frozen Moment» zum Zeitraffer. Eine kleine Typologie der (Film-)Zeit in Musikvideos». In: Kreutzer, Stefanie (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 225–244.
- Kreuzer, Stefanie (2021): «Einleitung. Film-Zeit – Zeitdimensionen des Films». In: Dies. (Hg.): *Film-Zeit. Zeitdimensionen des Films*. Marburg: Schüren, S. 15–38.
- Linde, Ulf (1989): «Image and Dimension». In: Allén, Sture (Hg.): *Possible Worlds in Humanities, Arts and Sciences. Proceedings of Nobel Symposium 65*. Berlin: de Gruyter, S. 312–328.
- Manzo, Massimiliano / Salis, Georgia / Strada, Francesco: «Music Videos – Time Remapping». In: *Front Effects – VFX Curiosities and Making of* vom 26.6.2014. <https://is.gd/CqYMC4> (25.9.2024).
- Panofsky, Erwin (1993): «Stil und Medium im Film» [engl. Orig. 1937]. In: Ders.: *Die ideologischen Vorläufer des Rolls-Royce-Kühlers & Stil und Medium im Film*. Frankfurt a. M., S. 19–58.
- Schenk, Irmbert (2008): «Zeit und Beschleunigung. Vom Film zum Video-clip?». In: Ders.: *Kino und Modernisierung. Von der Avantgarde zum Video-clip*. Marburg: Schüren, S. 222–239.
- Schmidt, Oliver (2010): «Die räumliche Wahrnehmung von Wirklichkeit. Drei Anmerkungen zum Verhältnis von filmischer Repräsentation und Zuschauer». In: *Rabbit Eye – Zeitschrift für Filmforschung*, Nr. 2. <https://is.gd/36Z3ya> (25.9.2024).
- Souriau, Etienne (1997): «Die Struktur des filmischen Universums und das Vokabular der Filmologie» [frz. Orig. 1951]. In: *Montage AV* 6, Heft 2, S. 140–157.
- Wiesing, Lambert (2005): *Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.